



## Règlement technique du Tournoi Basket-ball RNS 2022

Les règles préconisées par la FFBB sont les seules applicables pour le tournoi, sauf pour le nombre de remplacements de chaque équipe et la durée des confrontations entre les équipes.

### I - Organisation générale

#### 1) Equipes :

	Tournoi MASCULIN	Tournoi FEMININ
	15 équipes	6 équipes
	<b>Répartition</b>	
	- 3 poules de 4 équipes - et 1 poule de 3 équipes	UNE seule poule
	<b>Temps de jeu</b>	
<i>phase qualificative</i>	Poule de 4 équipes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 x <u>12 min non arrêtées</u></li> <li>• Si égalité, 3 lancers francs par 3 joueurs différents</li> <li>• puis mort subite</li> </ul>	<b>Toutes les équipes se rencontrent :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 x <u>10min non arrêtées</u></li> <li>• Si égalité, 3 lancers francs par 3 joueurs différents</li> <li>• puis mort subite.</li> </ul>
	Poule de 3 équipes : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 x <u>18 min non arrêtées</u></li> <li>• Si égalité, 3 lancers francs par 3 joueurs différents</li> <li>• puis mort subite</li> </ul>	
<i>phases finales jusqu'aux demi-finales</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 x <u>12 mn</u> avec les 2 dernières minutes de la 2<sup>e</sup> mi-temps en <u>chrono arrêté</u></li> <li>• Si égalité, prolongation de deux minutes en <u>chrono arrêté</u></li> <li>• Si encore égalité, 3 lancers francs par 3 joueurs différents</li> <li>• puis mort subite.</li> </ul>	
<i>en FINALE</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 x <u>12 min arrêtées</u> (7 fautes d'équipe avant LF au lieu de 4 fautes d'équipe)</li> <li>• Si égalité, prolongation de <u>trois min en chrono arrêté</u></li> <li>• Si encore égalité, 5 lancers francs par 5 joueurs différents</li> <li>• puis mort subite.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 x <u>10 min arrêtées</u> (7 fautes d'équipe avant LF au lieu de 4 fautes d'équipe)</li> <li>• Si égalité, prolongation de <u>trois min en chrono arrêté.</u></li> <li>• Si encore égalité, 5 lancers francs par 5 joueurs différents</li> <li>• puis mort subite.</li> </ul>

## **2) Timing :**

Le planning des matchs indique le déroulement du tournoi dans les 3 gymnases attribués au basket-ball :  
*Palais des Sports – Palais ds Sports (Annexe) – Gymnase Jules Ferry.*

Il vaut convocation pour les officiels de tables, les arbitres et les joueurs.

Le timing indiqué doit être respecté scrupuleusement.

### **Chaque équipe :**

- doit être **présente dans le gymnase 30 min avant son match**
- remplir à l'avance les feuilles de matchs
- dispose de 5 min d'échauffement annoncées par l'arbitre.
- doit désigner 1 personne, pendant les phases de qualification du samedi, ainsi que le dimanche (du 1/8 de finale jusqu'en ½ finale pour les Garçons) et tout le tournoi (samedi et dimanche) sauf la finale pour les Filles pour faire fonction d'officiels de Table de marque

Une équipe ne présentant pas 5 joueurs au début de match annoncé par l'arbitre est déclarée forfait.

Application systématique du règlement pour **toutes** les équipes

## **3) Matériels :**

- Un sifflet pour chaque arbitre, deux sifflets pour la table.
- Feuille de marque, plaquettes de fautes, fanions de fautes d'équipe, flèche d'alternance.
- Le chronomètre est assuré au minimum par un chronomètre manuel disponible à la table.
- Les ballons de jeu seront ceux du CEN
- Une sonorisation dans chaque gymnase permettra d'annoncer les scores, l'appel des participants.

## **4) Quota « non-malagasy » :**

- **Deux** « non malagasy » **à la fois sur le terrain** durant le match.
- **Quatre** « non malagasy » dans **chaque équipe**.

## **5) Fair-play :**

Le fair-play devra être manifesté par chaque équipe en se montrant disciplinée, ponctuelle, dynamique, combative, avec une tenue uniforme, ne contestant pas les décisions des arbitres, n'agressant pas ses adversaires ni physiquement ni verbalement, montrant un esprit de fraternité et créant une bonne ambiance.

Tous ces éléments non exhaustifs, privilégiant et mettant en évidence le bon comportement général de l'équipe déterminent le choix de l'équipe fair-play de la RNS 2022.

## **6) Meilleur joueur :**

Le joueur qui s'est distingué pendant TOUT LE TOURNOI par son comportement exemplaire et son talent sportif (points marqués, influence dans le jeu, polyvalence technique, fair-play, adresse, qualité en attaque et en défense).

**C'est le staff technique qui propose et effectue le vote pour le choix de l'équipe fair-play ET celui du meilleur joueur et attribuera la coupe en conséquence.**

## II - Le règlement du déroulement du tournoi

### 1) Tournoi FEMININ :

- 1 poule de 6 équipes.
- **Chaque équipe** rencontre les autres équipes et **joue 5 fois** avec un temps de jeu **2 x 10 mn chrono non arrêté**.

#### ➤ **Phase qualificative : Formule Championnat**

Toutes les équipes se rencontrent, classement par attribution de points (Cf tableau « Fiche Technique »).

Pour départager les éventuelles égalités, le classement sera établi selon les critères suivants :

1. Le gagnant de la confrontation directe (goal-average particulier)
2. Si 3 ou 4 équipes ont le même nombre de points à l'issue des 5 matchs ;
  - en 1, voir la meilleure différence de points sur les 5 matchs (goal-average global),
  - puis en 2, voir le plus grand nombre de points marqués sur les 5 matchs (meilleure attaque).
3. Le moins de points encaissés (meilleure défense).
4. Tirage au sort

#### ➤ **Finale :**

Les 2 premières équipes au classement final du tournoi à l'issue des 15 matchs sont qualifiées en Finale.

**L'équipe gagnante en Finale est déclarée Championne RNS 2022.**

#### ➤ **Fiche technique :**

Phase qualificative	<b>Chaque équipe</b> rencontre les autres équipes et <b>joue 5 fois</b>
Finale	Les 2 premières équipes du tournoi « formule championnat » sont qualifiées pour la Finale
Temps de jeu	- Phase éliminatoire : 2x10 min chrono non arrêté. - Finale : 2x10 min chrono arrêté.
Prolongation	- Une seule prolongation de <b>3 min</b> en Finale, <b>chrono arrêté</b> . - <i>Si égalité</i> : 5 lancers francs par 5 joueuses puis mort subite avec une joueuse différente désignée de chaque équipe.
Changement des joueurs	- A la volée devant la table <b>sauf en finale</b> . - <b>Deux</b> joueuses <b>non-malagasy</b> à la fois <b>sur le terrain</b> durant le match.
Changement de camp	Tout de suite (pas de mi-temps) <b>sauf en finale</b> (5 min)

Temps mort	30 secondes par équipe et par mi-temps
Fautes personnelles	4 fautes
Fautes d'équipe	4 fautes en éliminatoire <u>et</u> 7 fautes en finale
Lancer franc	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 lancer vaut 2 points pour une faute dans la zone des 6,75m</li> <li>- 1 lancer vaut 3 points pour une faute hors zone 6,75m</li> <li>- 1 lancer vaut 1 point après un panier accordé</li> <li>- 1 lancer vaut 1 point pour une faute technique (banc, entraîneur, joueur) + possession.</li> <li>- 1 lancer vaut 2 points pour une faute antisportive + possession</li> <li>- 2 fautes techniques d'entraîneur valent une faute disqualifiante</li> <li>- 1 lancer vaut 2 ou 3 points pour une faute disqualifiante + possession.</li> </ul>
Entre-deux	L'entre-deux n'a lieu qu'en début de rencontre, puis application de la règle d'alternance.
Classement	Les points sont répartis comme suit : match gagné = 3 points, match perdu = 1 point, disqualification = 0 point
Mini-Basket	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Défense individuelle obligatoire tout terrain (écrans et prise à 2 strictement interdits)</li> <li>- Règle de l'alternance</li> <li>- Les règles des 3, 5, 8 et 24'' ne s'appliquent pas</li> <li>- Pas de tir à 3 points</li> <li>- Pas de retour en zone</li> <li>- Lancers francs à 4 m de la planche</li> <li>- Pas de « 4 fautes d'équipe »</li> <li>- Sortie pour 5 fautes</li> <li>- Pas de prolongation en cas d'égalité</li> <li>- Délégué de club présent à la table de marque et entraîneur (ou entraîneur adjoint)</li> <li>- Tenue de feuille en respectant les règles en vigueur et en rappelant les consignes pour le score (1ere et 3eme périodes <b>en rouge</b>, 2nde et 4eme <b>en noir</b>)</li> </ul>

## 2) Tournoi MASCULIN :

- 15 équipes réparties en 3 poules de 4 équipes et 1 poule de 3 équipes suivant un tirage au sort effectué le 16 Mars 2022 , Espace Yves Montand, rue Neil Armstrong, 78180 Guyancourt

- Chaque équipe joue au moins 4 fois pendant le tournoi **sauf** 3 fois pour la poule de 3 équipes.

- Système de poule : 3 poules de 4 équipes et 1 poule de 3 équipes.
- **Sont qualifiées directement en huitième de finale toutes les équipes sans exception :**
- Têtes de poules : les 4 équipes mieux classées lors du dernier tournoi RNS 2019 :

GASYERS (75) - JSM (34) - ASCAM (69) - AKATSUKI (38)

- Cas des égalités dans le classement des équipes d'une poule :

Pour départager les éventuelles égalités, le classement sera établi selon les critères suivants :

1. Le gagnant de la confrontation directe (goal-average particulier) si 2 équipes à égalité de points
2. Si 3 équipes ont le même nombre de points à l'issue des 3 ou 2 matchs selon le cas.
3. En 1, voir meilleure différence de points sur les 3 ou 4 matchs (goal-average global), puis en 2, voir le plus grand nombre de points marqués sur les 3 ou 4 matchs (meilleure attaque).
4. Le moins de points encaissés (meilleure défense).
5. Tirage au sort

- Pour désigner **la meilleure équipe exemptée du 1/8 de finale** parmi les poules de 4 (1erA, 1erB, 1erC),

1. Comparer le nombre des points à l'issue de leurs 3 matchs
2. En cas d'égalité, voir la meilleure différence de points (goal average)
3. En cas d'égalité du goal average, voir la meilleure attaque (total des points marqués sur les 3 matchs)
4. Le moins de points encaissés (meilleure défense)
5. Tirage au sort

### Fiche technique

Phase qualificative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tournoi dans les 3 poules de 4 équipes et 1 poule de 3 équipes</li> <li>- Il n'y a pas de prolongation à la fin du temps réglementaire.</li> <li>- 3 lancers francs par 3 joueurs puis mort subite avec un joueur différent désigné par chaque équipe.</li> </ul>
1/8 de finale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sont <b>qualifiées</b> en huitième de finale <b>toutes les équipes</b> inscrites.</li> <li>- <b>Cas particulier</b> : La meilleure équipe des 3 poules est exemptée du 1/8 de Finale. , <b>NB</b> : <b>Si 1<sup>er</sup>C est la meilleure équipe des 3 poules (A B,C), elle est qualifiée directement en ¼ de Finale car 4<sup>è</sup>D n'existe pas.</b></li> <li><b>Dans le cas où 1erA ou 1erB se trouve être la meilleure équipe, 1erC prendra la place de cette meilleure équipe pour la rencontre du 1/8 de finale (match H1 n°31 ou match H4 n°32)</b></li> </ul>
¼ de finale	Sont qualifiées en ¼ de finale les vainqueurs des huitièmes de finale
½ finale	Les vainqueurs des ¼ de finales sont qualifiés
Finale	Les vainqueurs des ½ finales sont qualifiés
Temps de jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Phase éliminatoire : <b>2 x 12 min</b> chrono <b>non arrêté</b> pour les poules de 4 équipes et <b>2 x 18 min</b> pour la poule <b>de 3 équipes.</b></li> <li>- Phase finale : <b>2 x 12 min</b> chrono <b>non arrêté</b> dont <b>2 dernières minutes de la 2<sup>e</sup> mi-temps</b> chrono <b>arrêté</b></li> <li>- Finale : <b>2 x 12 min</b> chrono <b>arrêté</b></li> </ul>
Prolongation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Une seule</b> prolongation de <b>2 min en phase finale</b> chrono <b>arrêté et 3 min en Finale tjs en chrono arrêté.</b></li> <li>- Si égalité : 5 lancers francs par 5 joueurs</li> <li>- puis mort subite avec un joueur différent désigné par chaque équipe</li> </ul>
Changement des joueurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A la volée en passant par la table sauf en finale.</li> <li>- Deux joueurs non-malagasy à la fois sur le terrain</li> </ul>
Changement de camp	Tout de suite (pas de mi-temps) sauf en finale (5 min)
Temps mort	30 secondes par équipe et par mi-temps
Fautes personnelles	4 fautes
Fautes d'équipe	4 fautes en éliminatoire et <b>7 fautes en finale</b>
Lancer franc	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 lancer vaut 2 points pour une faute dans la zone des 6,75m</li> <li>- 1 lancer vaut 3 points pour une faute hors zone 6,75m</li> <li>- 1 lancer vaut 1 point après un panier accordé</li> <li>- 1 lancer vaut 1 point pour une faute technique (banc, entraîneur, joueur) + possession.</li> <li>- 1 lancer vaut 2 points pour une faute antisportive (2 plus 1) plus possession.</li> <li>- 2 fautes techniques d'entraîneur valent une faute disqualifiante</li> <li>- 1 lancer vaut 2 ou 3 points pour une faute disqualifiante + possession.</li> </ul>
Entre-deux	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'entre-deux n'a lieu qu'en début de rencontre.</li> <li>- Puis application de la règle de l'alternance.</li> </ul>
Classement	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les points sont répartis comme suit: match gagné = 3 points, match perdu = 1 point,</li> </ul>

### III - Déroulement des rencontres

Le timing indiqué doit être respecté scrupuleusement.

Chaque équipe doit être présente dans le gymnase 30 min avant son match et remplir à l'avance la feuille de marque

Chaque équipe dispose de 5 min d'échauffement annoncées par l'arbitre.

Une équipe ne présentant pas 5 joueurs au début de match annoncé par l'arbitre est déclarée forfait.

- Une équipe se trouvant à moins de 2 joueurs sur le terrain sera battue par défaut (1 point).
- Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque le score reste acquis.
- Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de 2 à 0 en sa faveur.
- Une équipe quittant le terrain avant la fin de la rencontre perd le match par forfait (0 point au classement). L'équipe adverse gagne le match par 10-0.

L'horaire indiqué dans le planning est l'horaire de début de match.

Application systématique du règlement pour tout le monde.

#### ➤ Déclaration de forfait :

Chaque équipe doit s'organiser suivant le programme des matchs et prendre connaissance des horaires de leurs matchs et du gymnase attribué.

Chaque équipe se doit de prendre toutes les dispositions nécessaires pour que le match puisse commencer effectivement à l'heure prévue.

L'arbitre annonce les 3 minutes avant le début de match. Si au moment indiqué pour le début de match, une équipe n'est pas prête à jouer sur le terrain, l'arbitre redonne un délai de 3 minutes. Si l'équipe n'est toujours pas prête, elle est déclarée forfait. L'arbitre lance l'« entre-deux » de début de rencontre.

Dans ce cas, l'équipe déclarée forfait se voit attribuer 0 point et sera considérée comme une équipe qui a encaissé 10 points.

#### ➤ Responsabilités des équipes :

Chaque équipe se doit de désigner un responsable qui sera le seul interlocuteur des officiels, des arbitres et des organisateurs et ce, à tout moment utile.

Ce responsable est le seul intervenant habilité à se prononcer au nom de l'équipe dans tous les cas, notamment en cas de problème majeur au cours d'un match.

Il est de la responsabilité de chaque responsable d'équipe d'informer et d'expliquer à tous les joueurs de son équipe le règlement technique, le déroulement du tournoi et les règles d'organisation de la RNS 2022.

Il est entièrement de sa mission de transmettre l'état d'esprit « fraternité avant compétition » durant les RNS.

## ➤ Arbitrage :

Les arbitres sont des arbitres officiels, nommés et convoqués pour chaque match.

Toute décision de l'arbitre ne souffre d'aucune discussion. Toute sanction est sans appel. Seul le capitaine de l'équipe peut s'adresser à l'arbitre sur le terrain. Tout joueur (capitaine y compris) ou coach contester directement les décisions de l'arbitre pendant le match ou adopter un comportement incorrect (insulte...) est passible d'une expulsion sur le champ.

### • Arbitres :

8 arbitres au moins sont nécessaires pendant les phases de qualification du samedi (3 à 4 arbitres par gymnase au moins)

### • Tables :

Dans une poule, les équipes qui jouent doivent désigner 2 personnes (une personne par équipe), pendant les phases de qualification du samedi, ainsi qu'au 1/8 de finale pour faire fonction d'officiels de Table de marque. Pour la tenue de la table, il faut 2 personnes désignées à l'avance et prêtes un quart d'heure avant le début du match : une à la feuille de marque et une autre au chronomètre même dans les salles dotées de clavier et tableau électronique.

L'équipe qui ne présente pas d'Officiel de Table de marque sera pénalisée par un retrait de 25 euros par match sur sa caution de 150 euros déposée au moment de son inscription au tournoi.

## ➤ Sanctions exceptionnelles :

Toute équipe gênant le bon déroulement du tournoi (exemple : sit-in, etc...) ou transgressant les règles du tournoi (non-respect du quota des non malagasy, intégration de non qualifiés dans la liste de l'équipe...) sera éliminée immédiatement de la RNS 2022, est passible d'une interdiction de participation d'au moins une année selon le degré de l'acte commis.

En cas de litige, il revient au responsable de l'équipe de déposer une réclamation motivée qui sera examinée dans les plus brefs délais par le staff technique avec une caution de 50 euros.

## ➤ Système de remplacement :

Le nombre de joueurs inscrit sur la feuille de marque est fixé à 12 par équipe.

Tous les joueurs doivent se trouver sur la liste de l'équipe présentée en début de tournoi et être titulaire d'une licence RNS 2022.

La composition des 12 joueurs peut changer d'un match à un autre.

Un joueur inscrit dans une équipe ne peut pas jouer dans une autre équipe. Si c'est le cas, l'équipe qui fait jouer un joueur d'une autre équipe sera sanctionnée par un forfait général de l'équipe.

Le cas s'applique également pour les associations qui présentent plusieurs équipes.